# ЧАРОДЕЙ

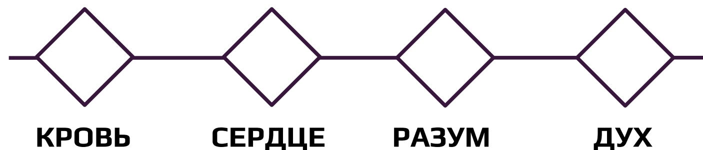
*Чародеи — одни из самых опасных и могущественных среди людей. Их способность изменять мир вокруг себя наделяет их невероятной властью. Но ничего не развращает так, как власть...*

ИМЯ

ПОВЕДЕНИЕ

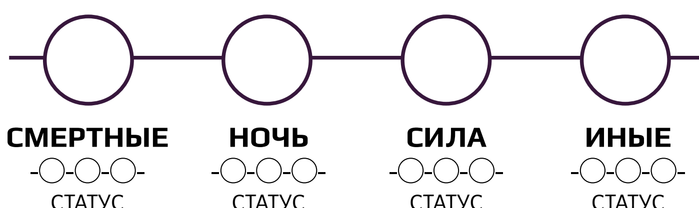
ВНЕШНОСТЬ

## ХАРАКТЕРИСТИКИ



КРОВЬ СЕРДЦЕ РАЗУМ ДУХ

## КРУГИ



СМЕРТНЫЕ — СТАТУС
НОЧЬ — СТАТУС
СИЛА — СТАТУС
ИНЫЕ — СТАТУС

## ХОДЫ ЧАРОДЕЯ

**Вы начинаете игру с этим:**

### ☑ ПОТОК

Когда вы собираете и направляете потоки своей магии, сделай бросок **ДУХА**. На 10+ вы получаете 3 ресурса. На 7-9 вы получаете 3 и выбираете 1 опцию из списка ниже. В случае провала вы получаете 1, но вы не можете использовать Поток до конца этой сцены.

- вы получаете -1 ко всем текущим ходам, пока не отдохнете
- вы получаете 1 урона (бб)
- отметьте деградацию

Вы удерживаете ресурсы до тех пор, пока не потратите их или до конца сцены. Используйте ресурсы, чтобы сотворить любое доступное вам заклинание в соответствии с описанными в нем указаниями.

### ☑ СВЯТАЯ СВЯТЫХ

Когда вы направляетесь в свое святилище за неким ингредиентом заклинания, реликвией или фолиантом, сделайте бросок **ДУХА**. На 10+ у вас есть ровно, что вам нужно. На 7-9 у вас есть нечто схожее, однако оно содержит недостатки в своих свойствах или качествах. В случае провала у вас нет того, что вы ищите, однако вы знаете кого-то из другого Круга, у кого, вероятно, это можно достать.

## ВАШ ФОКУС

У вас есть некий мистический предмет, служащий фокусом, который помогает вам направлять потоки магической энергии. Если вы используете Поток без него, получите -1 к броску. Выберите преимущество, которым обладает ваш фокус:

### ☐ МОЩЬ

Ваша магия наносит +1 урона.

### ☐ УСТОЙЧИВОСТЬ

Вы получаете +1 брони, пока удерживаете ресурсы Потока.

### ☐ УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ

Вы получаете 1 дополнительный ресурс, используя Поток.

## ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда вы отметили все четыре Круга, сотрите пометки и выберите опцию продвижения.




| Доступно с самого начала игры: | Можно выбрать после 5 опций: |
|---|---|
| +1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐ | ☐ +1 к Рейтингу Круга (макс. +3) |
| +1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐ | ☐ +1 к Рейтингу Круга (макс. +3) |
| +1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐ | ☐ усилить 3 базовых хода |
| +2 функции для святилища ☐ | ☐ усилить 3 базовых хода |
| 3 новых заклинания ☐ | ☐ Статус Силы: 2 |
| ход другого архетипа ☐ | ☐ принять ученика |
| ход другого архетипа ☐ | ☐ уйти на покой в безопасности |
| сменить свой Круг ☐ | ☐ сменить архетип |

## УРОН

БРОНЯ ☐

☐ ЛЕГКИЙ

☐ ☐ СЕРЬЕЗНЫЙ

☐ ☐ КРИТИЧЕСКИЙ

**ШРАМЫ**

☐ Дрожь (-1 Крови)
☐ Помутнение (-1 Разум)
☐ Трепет (-1 Сердце)
☐ Сокрушение (-1 Дух)

## КОНЕЧНЫЙ ХОД

Когда вы погибаете, вы можете наложить разрушительное проклятье на кого-то поблизости. Опишите эффекты проклятья и то, каким образом его можно остановить.

## ДАЙТЕ СЕБЕ ВОЛЮ, чтобы активировать следующие способности:

- призвать шторм стихии вашего двора (урон 2, близкое, площадь, бб)
- предстать перед другими в облике того, кого вы касались ранее
- заставить стихии вашего двора раскрыть то, что они видели
- создать магический проход для себя и других в целях побега

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

**ИМЯ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)**
Айлея, Аланна, Андре, Брендон, Кальвин, Кристин, Дезмонд, Хьюго, Джозелин, Джун, Криста, Лаура, Марлоу, Миранда, Рэндалл, Винсент, Вивиан, Уэсли, Зоха

**ВНЕШНОСТЬ (ВЫБЕРИТЕ ПО ОДНОМУ)**
- андрогинная, обычная, изменчивая, вызывающая
- азиатская, африканская, испанская/латинская, коренная, ближневосточная, белая, ______
- архаичная одежда, обычная одежда, дорогая одежда, ритуальная одежда

**ПОВЕДЕНИЕ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)**
подозрительное, отстраненное, беспорядочное, зловещее

**СТАРТОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ**
(добавьте 1 к одному из следующих)
Кровь 0, Сердце -1, Разум 1, Дух 1

**СТАРТОВЫЙ РЕЙТИНГ**
(добавьте 1 к одному из следующих)
Смертные 0, Ночь -1, Сила 1, Иные 1

**СТАРТОВЫЙ СТАТУС**
Смертные 0, Ночь 0, Сила 1, Иные 0

**ВВОДНЫЕ ВОПРОСЫ**
- как вы овладели своей магией?
- как давно вы здесь живете?
- какая ошибка не дает вам спокойно спать по ночам?
- чем вы пожертвовали ради своей силы?
- какой конфликт вы пытаетесь уладить?

**СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ**
Хорошая квартира или простой дом, дерьмовая машина, приличный сотовый телефон. Мистический фокус (опишите) и святилище (опишите).
Выберите практичное оружие:
- короткоствольный револьвер (урон 2, близкое, громкое, перезарядка, скрытное)
- 9-мм Глок (урон 2, близкое, громкое)
- клинок (урон 3, рукопашное, месиво)

**СТАРТОВЫЕ ДОЛГИ**
- кто-то помогает вам сдерживать свое темное Я. Спросите их, какое утешение они вам предлагают. Вы в Долгу перед ними
- когда вы попадаете в беду, вы знаете, на кого можно положиться; кто-то предоставляет вам информацию, а кто-то выступает в качестве мускулов. Вы имеете 2 Долга перед ними
- вы помогаете кому-то в сохранении опасной тайны от влиятельных членов их Круга. Они в Долгу перед вами

## ВАШИ ЗАКЛИНАНИЯ

**Выберите три:**

### ☐ ВЫСЛЕЖИВАНИЕ
Потратьте 1 ресурсы, чтобы узнать местоположение определенного человека. Вы должны обладать их личным предметов или недавними останками тела (прядь волос, обрезки ногтей, кровь и т. д.).

### ☐ ЭЛЕМЕНТАЛИЗМ
Вы заклинаете стихию, чтобы поразить своих врагов. Потратьте 1 ресурсы, чтобы перейти к насилию, используя вашу магию в качестве оружия (3 урона, близкое или 2 урона, близкое, площадь)

### ☐ ЗАБВЕНИЕ
Вы создаете иллюзию, способную обмануть органы чувств. Эффект получается недолгий, но весьма убедителен. Вы не можете замаскировать или скрыть себя или свои действия посредством этих уловок.

### ☐ ОГРАЖДЕНИЕ
Потратьте 1 ресурс, чтобы получить +1 брони для себя или кого-то поблизости, либо потратьте 2 ресурса, чтобы предоставить +1 брони для всех в небольшой области. Действие брони длится до окончания сцены. Вы можете применять несколько Ограждений одновременно.

### ☐ ВУАЛЬ
Потратьте 1 ресурс, чтобы ненадолго скрыться от глаз.

### ☐ ТЕЛЕПОРТ
Потратьте 1 ресурс, чтобы телепортироваться на небольшое расстояние в пределах сцены.

### ☐ СГЛАЗ
Потратьте 1 ресурсы, чтобы нанести цели 1 урона (бб) с любого расстояния. Для этого вам понадобится образец их волос, крови или слюны.

## ВАШЕ СВЯТИЛИЩЕ

Выберите и подчеркните 4 функции Святилища:
крайне компетентный помощник, место для испытаний, магические ловушки, библиотека старых фолиантов, небольшой набор древних реликвий, магическая тюрьма, магические обереги, портал в другое измерение, круг фокусировки, алхимический стол

Выберите и подчеркните 2 недостатка Святилища:
на нем лежит проклятье предыдущего владельца, привлекает потустороннее внимание, содержит множество нестабильных веществ, его местоположение известно многим, в нем всегда не хватает ключевого компонента или ингредиента, вам тяжело добираться до него, оно содержит незнакомые вам секреты

Когда вы заходите в свое святилище, чтобы поработать над чем-то, МЦ скажет вам: „Конечно, нет проблем, но...“, а затем назовет от 1 до 4 условий:
- это потребует часов / дней / недель / месяцев работы или времени на восстановление
- сначала вам придется вызвать / построить / соорудить нечто
- вам потребуются услуги ______ для выполнения этой работы
- вам понадобится редкий и дорогой ингредиент или материал
- оно будет работать только в течение короткого периода времени и может быть нестабильным
- оно подвергает опасности тех, кто будет находится поблизости
- в вашей мастерской не хватает ______; добудьте это, и вы сможете завершить работу
- вам придется использовать часть себя, что сделать это
- вам понадобится отправиться в ______, чтобы завершить работу

МЦ может собрать любую комбинацию условий или предложить две разных на выбор. Как только все условия выполнены – работа завершена. МЦ опишет характеристики продукта по мере необходимости.

### СНАРЯЖЕНИЕ И ЗАМЕТКИ

### БЛИЗОСТЬ

Когда вы разделяете момент близости – физической или эмоциональной – с другим человеком, решите, важны ли они для вас. Если да, вы образуете симпатическую связь; вы можете выбирать друг друга в качестве целей для заклинаний на любом расстоянии, а также интуитивно понимать, попал ли кто-то в беду. Если же нет, отметьте деградацию.

## ДЕГРАДАЦИЯ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ +1 к хар-ке (макс. +3)
☐ +1 к хар-ке (макс. +3)
☐ ваш персонаж покидает игру; он может вернуться в качестве Угрозы
☐ новый ход деградации
☐ новый ход деградации
☐ новый ход деградации (можно взять из другого архетипа)

**УСЛОВИЕ:** Когда вы заключаете сделку с кем-то темным или могущественным, отметьте деградацию.

### ☐ ТЕМНЫЕ ИСКУССТВА
Когда вы переходите к насилию с помощью магии, отметьте деградацию, чтобы сделать бросок **ДУХА** заместо **КРОВИ**.

### ☐ ВЕРХОМ НА БЛЕДНОМ КОНЕ
Отметьте деградацию и произнесите истинное имя НПС в сцене, чтобы нанести им 3 урона (бб).

### ☐ ЧЕРНАЯ МАГИЯ
Отметьте деградацию, чтобы игнорировать требование (1 к 1), установленное МЦ при использовании вашего Святилища.

### ☐ ОБЕРЕГ
Отметьте деградацию, чтобы создать магический оберег размером с небольшую комнату. Эффект действует в течение месяца.